

07

Sons nos botões

Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final desta aula [clicando aqui \(https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-4/raw/master/Final_Aula03.zip\)](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-4/raw/master/Final_Aula03.zip).

Nosso menu já está bem legal mas falta um apelo nele, principalmente sonoro. Como que o jogador vai saber se clicou ou não no botão, e se o botão está ou não funcionando?

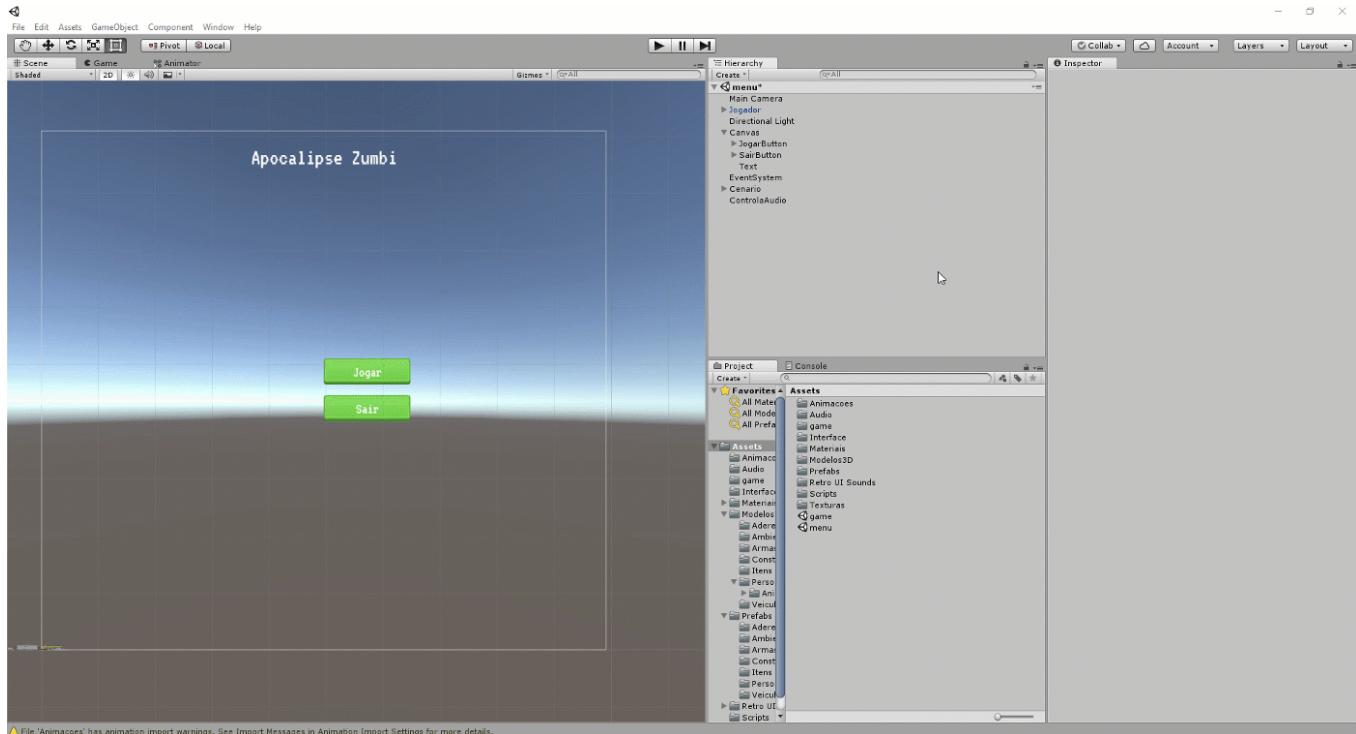
Para fazer isso não precisamos de código, mas precisamos dos sons. Que tal utilizarmos a **Asset Store** para vermos como funciona?

Abra a Asset Store dentro do próprio Unity em **Window > Asset Store** e vamos procurar **Retro UI Sounds** e vamos fazer Download e Importar para o Unity.

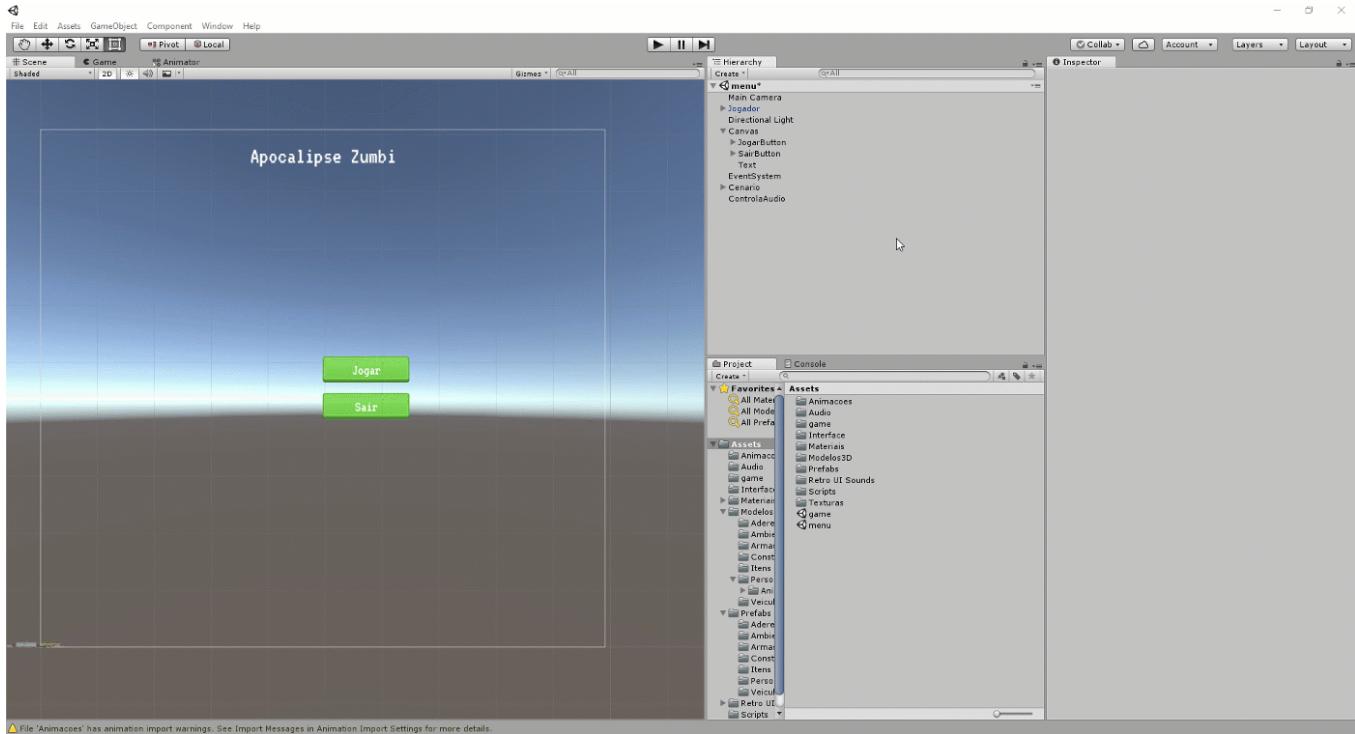
Agora que temos os sons podemos escolher alguns legais e utilizar no nosso menu.

Como havia falado antes, não precisamos de sons, mas temos que utilizar um novo Componente, o **Event Trigger**. Nesse componente, podemos falar que temos que tocar um dos sons quando o nosso ponteiro ficar em cima do botão.

Lembre-se que para isso precisamos de uma fonte de áudio. Então adicione um Componente de **AudioSource** no botão para termos de onde tocar. Adicione no **Pointer Enter** do **Event Trigger** o método para tocar o som quando o cursor ficar sobre no botão.



O outro som podemos colocar no **OnClick** do botão utilizando também o **AudioSource**.



Mas ainda tem algo que precisamos mudar: quando clicamos no botão o som começa a tocar, mas já trocamos de cena. Para esperar o som acabar, podemos trocar o método `MudarCena` para uma `Coroutine`, e esperar um pouco antes de fazer a troca.

```
IEnumerator MudarCena (string name)
{
    yield return new WaitForSeconds(0.3f);
    SceneManager.LoadScene(name);
}
```

Lembre-se de trocar as chamadas para algo como `StartCoroutine(MudarCena("game"));` .